水滸伝

天命の誓い



攻略の手引き〜
替天行道の書

通常コマンド一覧表

コマンド	サブコマンド	体力	効果
戦争	遠征	−10	領土拡大のため、隣接する他国へ攻め込む。一度に攻め込める強者は10人まで。
	退治	−15	自国領内に出現した猛獣を退治する。成功すれば、人気がupする。
奉仕	治水	−15	治水工事を行う。治水度と共鳴度が上がる。共鳴度は好漢の仁愛によって変化。
	開墾	−15	食料収入をupする。治水と同じく、好漢の仁愛で共鳴度が上がる。
	開発	−15	町造りを行い、金の収入をupする。好漢の仁愛で共鳴度が上がる。
製造	船	−15	配下の強者に船を建造させる。操舵能力と技量が70以上の強者だけ実行可能。
	武器	−15	武器を製造する。鉄が必要。技量60以上、知力50以上の強者だけ実行可能。
移動	強者	−10	強者(好漢)を隣接する空白地へ移動させる。同時に金と食料も運べる。
	金品	−10	金、食料、鉄、毛皮を移動させる。好漢が行えば隣接していない府州へも移動。
	逃亡	−15	好漢がなわばりを捨てて、隣接する府州へ逃亡する。人気が低下する。
外交	不戦同盟	−25	他の好漢と不戦同盟を締結する。最低でも金100が必要。有効期間は3年のみ。
	塞に迎える	−25	他の好漢を配下ごと仲間に入れる。最低でも金200が必要。
出向	雑貨屋	出向時に −10	食料、毛皮の売買を行う。相場は物価によって変化する。
	繁華街		部下の確保はここで行う。占いや噂を聞くこともできる。
	武器屋		武器を買うことができる。相場は、物価によって変化する。
	造船所		船を買うことができる。相場は物価によって変化する。
調達	金	−15	住民から金を調達する。ただし、共鳴度が下がってしまう。
	鉄	−15	住民から鉄を調達する。上と同じく共鳴度が下がる。武器製造に必要。
狩猟	食料	−20	狩りをして、食料を入手する。成否は実行者の技量と好漢の勇気による。
	毛皮	−20	狩りをして、毛皮を入手する。成否は上と同じである。
人事	義兄弟	——	なわばり内の強者と義兄弟の契りを結ぶ。強者の忠誠度が100必要。
	追放	——	なわばり内の強者(義兄弟)を追放する。人気が下がることもある。
	交替	——	なわばりの首領を変更する。これはコマンド回数には数えない。
	命令	——	なわばりの首領に内政重視、領土拡大、委任の3つのうち、1つの命令を出す。
軍備	雇い入れ	——	小者を雇う。小者の雇い賃は、物価によって変化する。武装度、訓練度が低下。
	再編成	——	各強者の持つ小者数を変更する。1人の強者が持てる小者は100人まで。
	船の配備	——	船の持ち主を変更する。操舵能力がなくても船があれば、川に入ることが可能。
訓練	——	−10	訓練度がupする。成果は実行者の腕力、技量と好漢の忠義による。
宴会	——	——	体力と忠誠度が上昇する。実行者の忠義が高いと、効果は小さくなる。
休養	——	+10	何もしないで1ターンを過ごす。体力が10回復する。
施し	住民	——	住民に食料を施す。共鳴度が上昇する。好漢の仁愛が高いと上昇幅が高くなる。
	強者	——	強者に金を施す。忠誠度が上昇する。忠誠度の上昇幅は強者の性格による。
情報	府州	——	自国または他国の状態(情報)を調べることができる。
	人物	——	自国の強者(人物)の状態を調べることができる。
	同盟	——	他国との不戦同盟の残り期間などを知ることができる。
中断		——	ゲームのSAVE、中断、アニメ・静止画のON/OFFなどを行える。

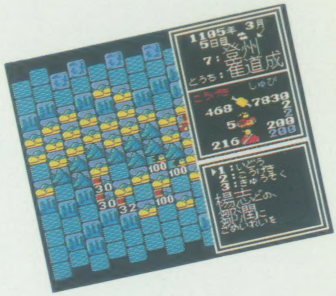
平成2年7月6日(隔週金曜日発行)第6巻第13号(通巻106号)
7月6日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine

「水滸伝」
天命の誓い



攻略の手引き〜
替天行道の書

攻略の手引き～替天行道の書・目次

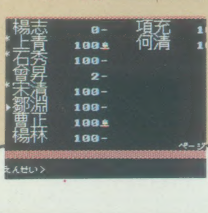


本書の使用法

この手引きは初心者にわかりやすく、かつ上級者には戦略のヒントになるデータを記してある。攻略の部分は戦略の一例として、今後のプレイの参考にしてほしい。そしてデータの部分はその戦略の要としてなくてはならないものだ。データを把握して新たな戦略のために役立ててほしい。



⇨逃亡中の好漢が本拠を構えるところから軍備を整え…



⇦高俅を追いつめるまでを詳しく解説

初心者でも大丈夫

基本的な攻略編

好漢はスタート時の条件により2つに分けることができる。ここでは初心者には分かりやすく、上級者にも戦略のヒントになる情報を記してある。

ゲーム開始時の好漢は2通り

ゲームで使用する好漢はシナリオやそれぞれのおかれた立場により2つに分けられる。1つは逃亡中で本拠地を持たない好漢だ。そして、もう1つが本拠地を持つ好漢だ。ただし、本拠地を持っていても部下である無頼漢の数が少ない場合は、内容的に本拠地を持たない好漢に近い。本拠地を持たない好漢はシナリオの前半に多く、本拠地を持つものは後半に多い。本編では、好漢をこの2つに分けてそれぞれの立場から解説していく。



⬇本拠地を持ってこそ本来の仕事ができるというもの

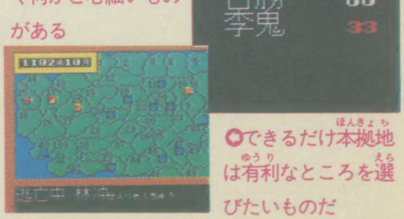


⬆逃亡中の好漢はコマンド数も少なく行動が限られる

シナリオごとの好漢の立場は？

	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4
魯智深	×	×	○	○
史進	×	○	○	○
林冲	×	×	—	—
武松	×	×	—	—
楊志	×	×	—	—
宋江	—	×	—	○
晁蓋	—	×	○	—
李逵	—	—	×	—
李俊	—	—	○	—
李応	—	—	—	○

○…本拠地あり　×…逃亡中　—…好漢ではない又は選択できない



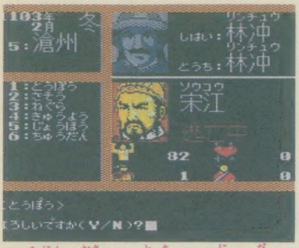
○序盤は部下も少なく何かと心細いものがある

○できるだけ本拠地は有利なところを選びたいものだ

逃亡中なら無頼漢・本拠地を確保

まずは、逃亡中の好漢について解説しよう。逃亡中の場合まず本拠となるべき塞をかまえるのを第1の目的にしよう。もし好漢を他府州移動させるなら府州内にいる人物を誘ってみるのも手。

本拠地を構えたら、その府州の民の共鳴度を上げることに着手。これは、その年の12月までに40以上に上げておきたい。なお、初めのうちは小者がいないので、猛獣退治は避けたほうがいいだろう。怪我をしたら元も子もない。



他人の治める土地から逃げ出せ

旅は道連れ

本拠地を構えてからのことを考えて手近の人物を誘ってみよう。仲間になってくれれは儲けもの。だがこだわってはいけない。そのスキにいい府州を取られてしまうからだ。



1人を仲間にできれば上出来だ

本拠地はどこに

さて、本拠地にするのはどの府州がよいのだろうか。第1の条件として、高俅領や他の好漢の領土と接していないことがあげられる。これは攻め込まれたり、金を脅し取られたりすることを避けるためだ。最初のうちにこれらの干渉があると後々まで尾を引きつらいのだ。その他の条件はがまんできる範囲なので領土を拡大するときに考えよう。



有利な府州を素早く入手したい

共鳴度を上げろ

自分の府州を統治する上で、共鳴度は重要な要素。これを最初の年の12月を過ぎた時点で最低40以上、できれば55以上にしなければならない。これができないと次の年の収入がなく、1年を棒に振ってしまい非常にツライのだ。



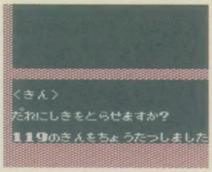
狩猟をして食料を入手したらすぐに民衆に施して共鳴度を上げよう



暴動は季節の変わりめに共鳴度が40～50ぐらいで起きやすいのだ

金の調達は?

塞を構えると僅かながら金が入手できる。それ以外の金の入手法として、食料や毛皮を売る方法がある。これは経験値も得られるので最初は重宝する。あと民衆から調達もできるが人気度低下の危険があるので乱用は避けたい。



↑金の調達をして成功すればいくらかの金が入手できるが共鳴度が低下

↓できるだけ食料、毛皮を売ることで金を手に入れるようにしたい



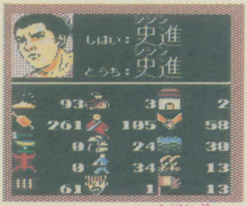
年があけて…

何とか共鳴度を上げて金と食料を得ることができたら次のパラメータをチェックすること。①共鳴度が55未満なら民衆に施す ②部下がいる場合、忠誠度が40以下ならその部下に施すか、宴会を開く。これらのパロメータのチェックは終盤でも重要なことだ。

これに問題がなければ手持ちの金で僅かではあるが猛獣退治用の小者を雇おう。

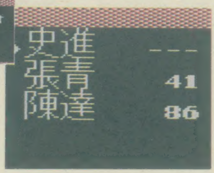


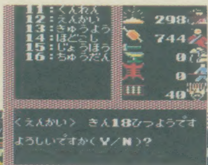
↑金と食料が手に入り、ほっと一息つくることができる



↑そこですかさず共鳴度をチェックしておこう

↓部下の忠誠度が40前後ならすかさず金を与えておくこと





↑部下が複数いるなら宴会を開くのもいいだろう

↓残った金で小者を10〜20人程やとって猛獣退治にそなえよう



他の好漢が高俅領と隣接していない国はどこか?

シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4
1,2,5,13〜16,22,39,40	1,2,13〜16,22,39,40	1,2,13〜16,39,40	1,2,13〜16,39,40
全員が逃亡中。スタートダッシュがカギだ。	史進のみ本拠を持つが、決定打には…?	李逵のみ逃亡の身の上。その分つらい。	全好漢が本拠を持ってはいるが…。

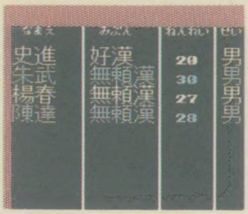
他の好漢や高俅領と接していないことも重要だが、近隣に仲間になる人物が多いかどうかも考えよう。比較的、東部の方が多いようだ。

本拠地があっても部下はどうか？

本拠地を持っていても部下の数により、取る戦略は違ってくる。ここでは、部下が少ない場合と、多い場合とに分けて解説する。

部下が少数なら

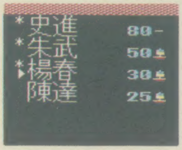
部下の数が少ない場合は、その戦略は逃亡中のものと類似してくる。違いは本拠地を捜す手間がないことだ。序盤では有利な点ではある。



部下がこの程度の数ではやはり心細い。仲間を捜せ

新たな土地へ

周囲が空白地なら部下1人を置いて隣の空白地に移動して、ここをメインに開発。周囲を敵に囲まれているようなら逃亡も考えてみよう。



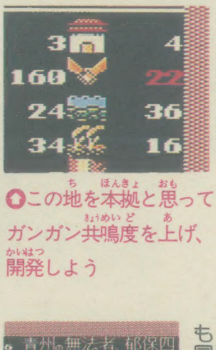
とりあえず1人の部下を残す。能力は高くなくて構わない

開始早々、部下を1人残して空白地に移動する



新天地を開拓

移動先での手順は逃亡中の好漢のときとなんら変わらない。速やかに共鳴度をあげて元の本拠地に仕送りができる体制にしよう。この間にも1人で元の府州を守る部下が徐々に開発を続けている。



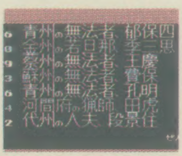
この地を本拠と思ってガンガン共鳴度を上げ、開発しよう

もとの地は1人残した部下が少しずつ開発している



そして部下集め

そしてお決まりの人材集めを開始。共鳴度が40を越えた時点で人気度が上がっているので、1人や2人は部下ができるだろう。このとき、内政重視の命令を出しておくのを忘れないように。元の本拠地も同様だ。



繁華街であらかじめ噂ばなしを聞いておくと無駄足が少ない

年があけて金が手に入ったら部下探しに出かけよう



部下が多数なら

部下が多数ならすぐに領土拡大を始めよう。本拠地がまだないなら周囲に空白地があるところに本拠地を構え、部下を空白地に移動させること。スピードが勝負のポイント。

すぐ領土拡大

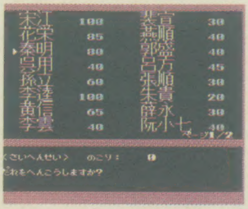
もたもたしていると部下が心変わりしたり、食料が底をついたりする。敵が体制を整える前に行動を起こそう。



↑最初からこれだけの部下がいれば人材探しは当分は不用

攻め込むも可

付近に弱小の好漢がいるなら攻め込んでもいいだろう。このときに敵の府州や好漢などの状態などを探っておくこと。へたにナメてかかると痛いめにあうことがあるぞ。



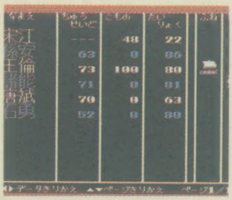
↑もし小者がある程度いるなら再編成して…

↓近隣の弱小の好漢のところに攻め込むのもいい

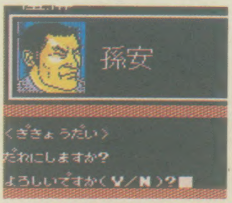


義兄弟を作れ

部下がもともと多いときだけでなく、7、8人に増えたら1人義兄弟をつくると以後の展開が非常に楽になる。部下の中で能力の高い者（忠義・仁愛・勇気のどれかが60位はほしい）を義兄弟にしよう。新たにコマンドが実行できる。



↑能力の高い部下ができたら忠誠度を上げよう



↑そして義兄弟になれば、これから先、心強い

好漢の部下は何人か？

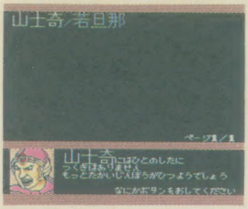
	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4
魯智深	0	0	6	6
史進	0	3	3	3
林冲	0	0		
武松	0	0		
楊志	0	0		
宋江		1		28
晁蓋		6	20	
李逵			0	
李俊			2	
李応				1

部下の数を多くするのが肝心

ここでは部下の無頼漢の役割について解説する。無頼漢の数が決め手なので部下のことをよく把握しておこう。

まず質より量

序盤では能力の高い人物を配下に収めることは難しい。高俅の配下や他の好漢に対抗するには、まず数をそろえることが先決。仲間になりそうな人物を誘いまくろう。

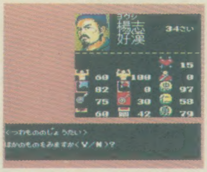


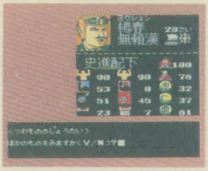
最初から能力の高い部下を望むのは虫が良すぎる

国造りは部下で

共鳴度が60を越えたら好漢が国造りをしてはいけない。好漢には他にやるべき事が山ほどあり、体力を温存しておかなければならないからだ。

残りの体力を見てみると…。もう国造りは部下にまかせるか



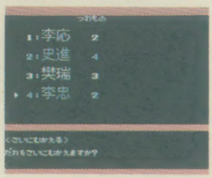


鍛える意味も兼ねて部下を使ってみると、これだけ経験値を獲得した

外交でも利用

外交は、「不戦同盟」と、引き抜きである「塞に迎える」の2本の柱から成っている。軍事力の差だけでなく、相手との相性も重要な要素。自分でダメなら精神値が高い部下で試してみると成功することも。

性格が合わない他の好漢には似た性格の部下を派遣してみよう





すると見事に話をまとめてきた。経験値も獲得できる

領土の拡大も

危険なのであまり勧められる方法ではないが、部下に委任して領土を拡大することも可能。命令を「委任」か「領土拡大」にすればよい。だが、複数の敵国と接している府州ではさけたほうが無難だ。



命令していないのに首領の判断で遠征をしてしまった。少々不安だが…



だが、負けると思わず怒鳴りたくなるのだ…



何もしないで領土が広がるのはいい気分

部下を育てる

部下に国造りや外交、遠征などの仕事をさせると、その内容に応じて経験値が腕力・技量・知力の3つに一定数与えられる。能力をアップさせるために強引に1人を使い続ける必要はないが（実際、そんな時間的余裕はない）あと少しで火計が使える、などというときにはぜひとも鍛えたい。好漢によくあることだが、移動するだけで知力が上がっていたりする。だから、知力を上げたい部下を好漢と共に移動させるのも手だ。



○部下の中には素質をのばせば優れた人材になるのもいる



○素質を考えて仕事をさせた結果はこのとおり経験値獲得



○仕事といった感じはないが、移動するだけで知力があがる



○金品を移動させるのも立派な仕事。これも知力アップだ

獲得経験値一覧

通常時

コマンド	腕力	技量	知力
退治	+50	+50	
奉仕	+10		
船の製造		+15	+10
武器の製造		+10	+10
強者の移動			+7
金品の移動			+15
不戦同盟			+45(+18)
寨に迎える			+60(+23)
金の調達		+5	+13(+10)
鉄の調達		+5	+13(+10)
食料の入手		+15	
毛皮の入手		+15	
訓練	+11	+11	

( )内は不成功時の値

遠征時

コマンド		腕力	技量	知力
攻撃移動		+1		
白兵戦		+1		
飛び道具			+1	
妖術				+5
一騎打ち	対戦	+15	+15	
	回避されたとき	+5	+5	
	回避したとき			+3
火計			+1	+1
消火			+1	+1

経験値は腕力・技量・知力に設定されていてそれぞれ100になるとパラメータが1つアップする。部下の能力をアップさせるポイントは低い能力を鍛えるより高い能力に磨きをかけたほうが良い結果がでるだろう。

領土拡大には部下を活用しよう

領土を広げるには部下の力が不可欠。ここでは領土拡大のポイントである部下の獲得とからめて解説していく。

部下を増やすには

本拠地で安定した収入が得られるようになり小者の数も充実してきたら領土拡大のための人材を集めることを考えよう。目安は部下が2、3人になった頃だ。



まず安心して本拠を開けられるだけの軍事力が必要

軍事力を強化

領土を拡大するには小者の数を増やし、訓練度を上げ、できれば武装度も高めておきたい。小者を養う食料の確保も必要。食料の確保はおろそかになりがちなので要注意。



最初は小者を雇って数をそろえよう

そして訓練度・武装度を上げていく。訓練度は100に

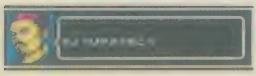


国造りはダメ

あるていど本拠地が安定してきたら国造りは教育の意味も兼ねて部下にやらせよう。好漢が行うのもいいのだが、好漢にしかできないこともある。そのために体力を温存しておこう。いざというときに動けないようでは情けないぞ。特に猛獣退治は危険だが、経験値も多いので部下で行う。



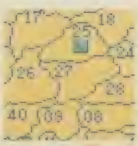
任せのコマンドを実行するのは能力が高い部下が向いている



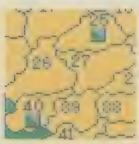
肝心なときに好漢が動けないとは…

そして放浪へ

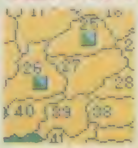
国力が高まったら(300の小者を維持できるのが目安)、好漢はある程度の金と食料を持って付近の空白地をまわり部下になりそうな人物に誘いをかけてまわろう。新たな部下ができたらすぐに手持ちの金で施すように。



まずは隣の府州に移動、人物の情報を調べてみよう



能力の高い人物は部下になりにくい。人気度が上がってから



そしてまた隣の府州へ。移動で消費する体力には注意

新領土を入手

部下が増えたら、いよいよ新しい府州に進出しよう。ここでは新しい領土の入手法を解説していく。

空白地に進出

一番てっとり早いのが、空白地を領土にすることだ。他の好漢たちの領土と接していないに越したことはないが、あまりこだわりすぎてもいけない。



序盤では空白地を手に入れるしか拡大の方法はなさそう

戦争でうばう

軍備が充実していないと無理な話だが、遠征で他の府州を奪う手もある。この方法は後半のシナリオでない限り最初から使うことはできないだろう。実際、遠征をするには本拠地の守りのことも考える必要があるのできついのだ。



敵の無頼漢を捕まえれば自分の部下にすることができる



隣の好漢と戦力差が大きければ遠征で

引きぬきも可

成功すれば、一番オイシイのがこれ。他の好漢を部下共々自分の無頼漢にすることができ、その好漢が統治していたところに移動するだけで開発が進んだ府州が手に入るのだ。移動は迅速に行おう。



配下に加わった好漢の府州は開発してあるのでオイシイ



他の好漢とその部下を小者つきでそっくり自分の配下にできる

効率よく金をためるには…

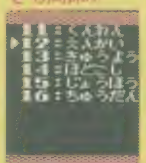
まず物価指数に注意。この値が高いほど何をするにも余計に金が必要。逆に物を売ると高く売れる。序盤では特に気にしよう。何につけても初めはセコくいくようにした方がいいぞ。



これが物価指数だ



雑貨屋にいくときは特に注意しておきたい



宴会をするときも関係が

どの府州をとるか

いくつかの府州を手に入れるだけの力がついたら、次は戦略上重要になってくる府州を取ることを考えてみよう。

高俅領に隣接

これから先の目標は高俅を包囲していくことだ。スタート時、高俅は㉓の開封府に居座っている。高俅の退路を断つために周囲の府州を自分の領土にしていこう。



高俅領に隣接。共鳴度が40以上になると賄賂を要求する

まずは耐えろ

高俅領に接した府州を手に入れ、共鳴度を40以上にすると高俅配下の官吏が脅しをかけつつ賄賂を要求してくる。自領の守りにかなり自信があるなら払う必要はないが、ここは保険のつもりで金を差しだそう。男は耐えて燃えろ！



ついに金をよこせと威圧してきた。敵はかなり強い。今は耐えよう

もし、拒否したならとたんに攻め込んでくる。勝算はあまりない



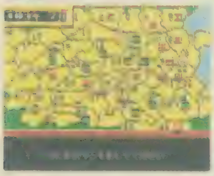
高俅領を囲む

自分の領土が広がるにつれ人気度も上昇していくので、それまで部下にならなかった人物も部下になることがあるのでチェックすること。そうして部下を増やしながら高俅領を包囲していこう。包囲するのにあせる必要はない。しつかり足元を固めていこう。包囲の途中、他の好漢の領土が邪魔になることがあるが、不必要に攻め込むのはいい策ではない。自分の部下にできるならするもよし、不戦同盟を結び敵を高俅に絞らせるのもいいだろう。とにかく目的は高俅を孤立させることだ。この途中で注意するのは城の数。つまり府州の収容人員だ。



耐え忍びながら徐々に高俅領を包囲していく。軍備を整えておこう

他の好漢と手を結んでかなり包囲網ができあがった





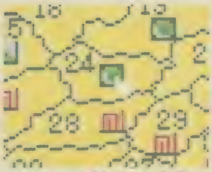
高俅領のどの部分が手薄か、たまにはチェックしておきたい

包囲する間も共鳴度を上げ、よりよい人材を部下にしたい

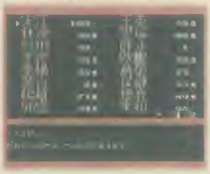


高俅領に侵攻

包囲することができたら高俅領のうち守りの手薄なところに攻め込もう。その部分に自軍の主力を投入するのは言うまでもない。高俅領を分断できるように侵攻できればベストだろう。戦いに勝てば大量の金品が入手できる。



高俅領の弱い部分を突いて遠征しよう。義兄弟との連続遠征もいい手



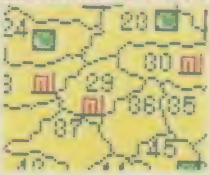
うまく高俅領を分断するように侵攻できれば包囲網はより小さくなる

空白地はこの次

高俅領を包囲するように領土を広げていくと南部の空白地が気になってくるはず。部下と時間に余裕があるなら領土を拡大してもいいが、色気を出すと逆に自分の首を締めることになりかねないのであまりいれ込み過ぎないように。



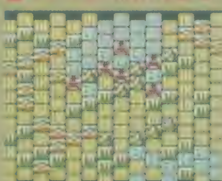
部下も増えて領土も広がると、ついつい南部の空白地が気になってくる

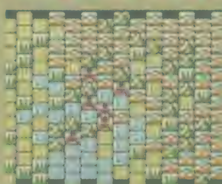


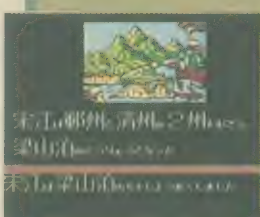
へたに手を伸ばすと包囲が緩むことにもなりかねない

人気度を一気に100上げる方法

これは覚えておいて絶対に損はないことだ。まず1の鄆州と20の斉州を取る（と言ってもそう簡単に取れるものではないが…）。そして、それぞれの共鳴度をガンガン上げる（100ならバッチリ）。そして次の月になると、なんとあの梁山泊が独立するのだ。そして早速人気度を見てみると、一気に100もアップしているのだ。このことにより部下にならなかった人材も部下になってくれる。シナリオ4の宋江だと簡単にできるのでお試しあれ。









軍備を整えて遠征にのぞめ

国力、人材が整ったらいよいよ遠征だ。できることなら他の好漢とは争いたくはないが、邪魔なら排除しよう。

小者は100に

序盤の速攻の場合を除いて遠征するときには小者の数を100にすること。特に高俅領に攻め入るときは、ゆめゆめ油断をしてはならない。遠征は10人まで参加可能。



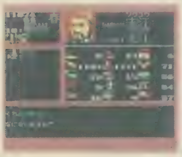
⬆この段階になれば敵も同様と思ったほうがいいだろう

訓練度・武装度

遠征の際には、訓練度・武装度にも気を配りたい。これらは移動力・弓矢の攻撃回数・破壊力などに関わってくる。おまけに訓練の指揮をとったものは腕力・技量の経験値も獲得できるのだ。



⬇鉄を調達して技量の高い部下に作らせてもいい



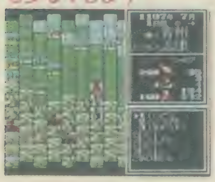
⬆部下の能力アップも同時にできるので必ず訓練をしよう

いざ出陣だ

準備が整い、機が熟したら攻め込もう。だがここで、もう1つ注意。それは遠征に参加する者の残り体力だ。体力があまりないのに一騎打ちをして負けてしまったのでは目もあてられないし、妖術が使えないのでは意味がない。



⬇好漢自ら出陣するときは、戦闘はもちろん移動も少なくしよう



⬆食料は余計に持っていったほうが、後々役に立つのだ

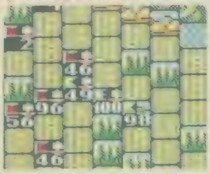
小技を使えるのが誰かを把握しよう

これらの工作・攻撃は、使い方によっては遠征において威力を発揮する。

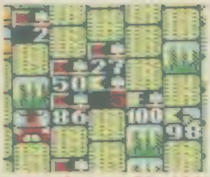
技術	消火	火計	飛び道具	飛び道具	妖術	妖術
条件	技量40以上	知力60以上	技量60以上	技量85以上	知力80以上	知力90以上
特徴	意外に消火できない無頼漢がいるので注意	火を付けることができても消火できないと…	離れた場所から攻撃できるのは便利だ	敵の無頼漢を直撃して体力を低下させられる	妖術を使うことができる。体力に注意	妖術の有効範囲が広がりより多くの敵に攻撃

集中攻撃が鍵

敵を攻撃するときには、1人を数人で集中して攻めること。なぜなら、遠征に勝てばその者を生け捕りにできるし、最悪負けてもその敵は数ターンの間、何もすることができなくなるからだ。これが基本と考えよう。



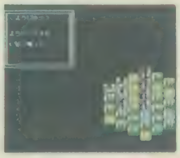
◆もし、すぐに敵の好漢を倒したり退却させられれば余裕の勝利が



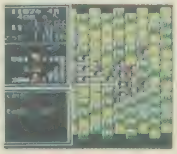
◆仮に負けても敵を当分再起不能ぐらいにはしておかないと意味がない

妖術を活用する

このゲームならではの攻撃法が妖術。うまく使えば敵に大ダメージを与え、数ターンの間何もできなくしてしまう。それだけに消費体力も20と大きく、1度の戦いに1、2回しか使用できない。また妖術使いの者は大抵腕力が低いので小者で守ってやらなくてはならない。



◆妖術が効いている間に火計で小者を減らしてしまおう



◆妖術使いは体力に気を配りながら好位置に進もう

地の利を生かして有利な戦い方をしよう

地形	MAP	機動力	効果	特徴
険山		―	―	進入不可能な山脈。ここは弓矢も通さない。妖術は可能だ。
山		5	◎	進入は可能だが機動力を少々必要とする。防御力は高い。
森林		4	○	防御力はまずまずだが火計がかかりやすい。特に秋は注意。
平地		3	△	最も楽に移動ができるが、地形効果は望めない。
城		4	◎	最高の防御力を誇り、弓矢の攻撃、火計にも強い。
沼		5	×	機動力を最も必要とし、防御力は最低。ここでの戦いは不利。
湖		8	×	冬以外は船が必要。火計には強いが防御力は極めて低い。
川		8	×	操舵力がない者が入ると流される。場合によっては最悪の地形。
氷		4	△	湖が冬に凍るとこの地形になる。機動力が少なくなるのに注目。

注　川・湖の機動力は操舵力があると4になる

敵を知り己を知れば、百戦して危うからず!!

主要20府州データ編

巨大な軍事力を誇る高俅軍を倒すためには、軍備を整え、領地を増やすことだ。そこで、戦略的にも主要となる20府州のデータを大公開!!

押さえたい府州



地の利を見、それを有効に利用すれば、必ず勝利できる

このゲームの醍醐味の1つ、国奪り合戦。やはり強力な高俅軍に対抗するには、自領土の拡大と軍備の増強が必要だ。また、戦略的なことも忘れてはいけない。敵国に遠征する際も、地の利を見極め、効率の良い戦闘をしなければ、損害は大きくなるばかりだ。

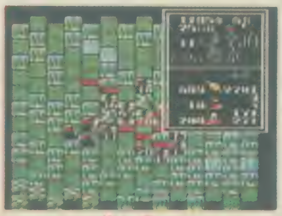
ここに挙げる20の府州は、ゲーム中、大きなポイントとなる。キミの高俅討伐を果たすため、参考にしてほしい。

データの見方

①府州の番号と名前
②府州の説明
③隣接する府州
④戦闘時のヘックス画面
⑤シナリオ別の統治者名
⑥城の数
⑦武器屋○…有　×…無
⑧造船所○…有　×…無

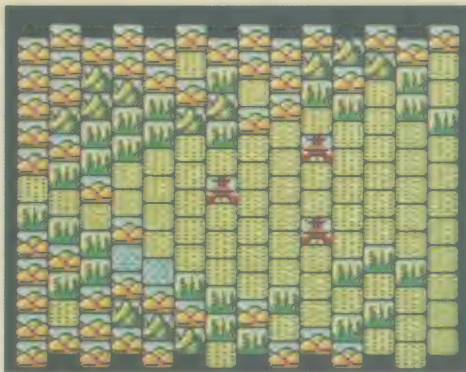
城の数、武器屋、造船所の有無は、軍備を増強する上で、重要なポイントだ。また、ヘックス画面で地形を見てそれにあった作戦を立てよう。統治者はシナリオによって変わる場合があるので要注意。





ときには力で押し、ときには計略を用いて戦うことが大切

3.真定府

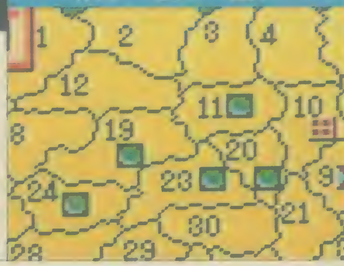


城	3
武器屋	×
造船所	×

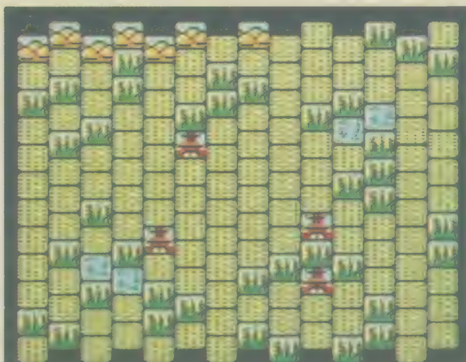
統治者	
シナリオ1	——
シナリオ2	——
シナリオ3	——
シナリオ4	——

すべてのシナリオを通して、統治者のない空白地となる。攻めにも守りにも適しているとはいえないが、高俅軍の北方への逃亡を防ぐために、押さえておくのもいいだろう。

隣接国



4.河間府



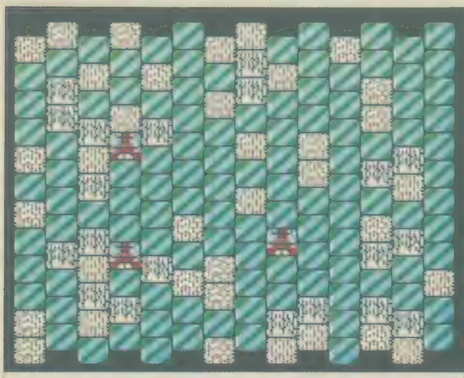
城	4
武器屋	×
造船所	×

統治者	
シナリオ1	——
シナリオ2	——
シナリオ3	——
シナリオ4	——

これもシナリオを通して空白地となる。北方に勢力を持つ者は、11.大名府の高俅軍を攻める場合、ここを拠点としたい。平地に城が分散しているため、守るには厳しい地形といえる。

隣接国





5.滄州

北方勢力の拠点として統治したい州。ここで武装を整え、4.河間府や3.真定府へ、強者を送り込む。高俅領と隣接していないので、米蔵として開発、開墾を進めていきたい。

		統治者	
城	3	シナリオ1	——
武器屋	○	シナリオ2	——
造船所	×	シナリオ3	裴宣
		シナリオ4	李忠

隣接国





10.鄆州

北、東に山が連なり、6つの城も峻山に囲まれた強固な州。強力な高俅領2つと接し、最前線として重要な位置を占める。孤立しないためにも、4.河間府などに勢力を広げておこう。

		統治者	
城	6	シナリオ1	王倫
武器屋	○	シナリオ2	王倫
造船所	○	シナリオ3	晁蓋
		シナリオ4	宋江

隣接国





11．大名府

７つの城が密集する堅固な高俅領。ここを奪取できれば、高俅のいる23．開封府を落とすのも容易なこととなる。加えて20．済州を奪うことで、高俅軍の大半を滅ぼせるのだ。

隣接国



城	７	統治者	
武器屋	○	シナリオ１	蔡京
造船所	○	シナリオ２	何濤
		シナリオ３	蔡京
		シナリオ４	蔡京



18．晋州

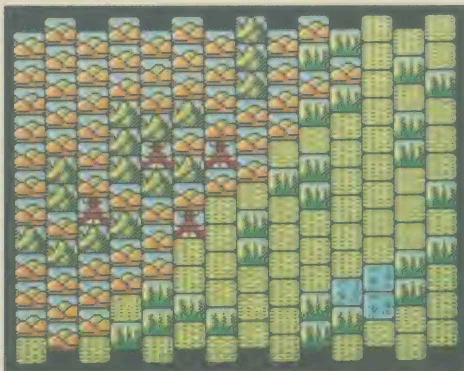
嶮山が２つの城を守っているため、ここを攻めるのは容易なことではない。西方に勢力を持つ者は、敵に取られる前に自分の領土にしておけば、北への勢力拡大をしやすくなる。

隣接国



城	２	統治者	
武器屋	×	シナリオ１	——
造船所	×	シナリオ２	——
		シナリオ３	——
		シナリオ４	——

19.隆徳府



城	4
武器屋	○
造船所	×

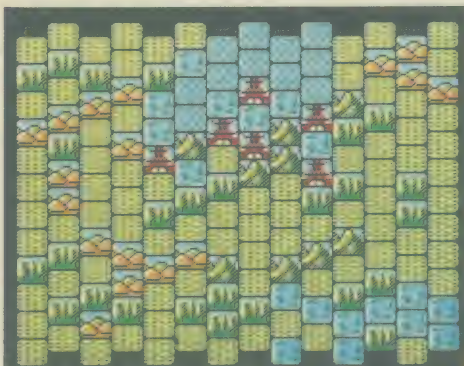
統治者	
シナリオ1	楊戩
シナリオ2	劉高
シナリオ3	楊戩
シナリオ4	楊戩

4つの城を持つ高俅領で、西方の好漢にとって、23.開封府を攻める重要な拠点になる。しかし、18.晋州からでは山中を進軍することになる。先に24.河南府を攻め取ろう。

隣接国



20.済州



城	6
武器屋	○
造船所	○

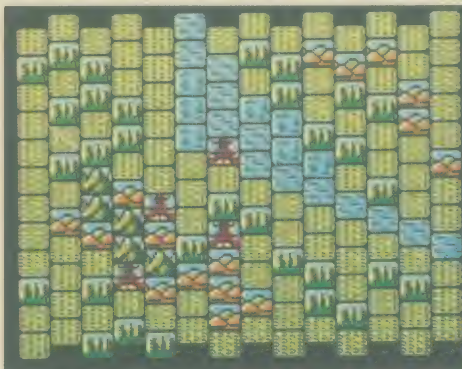
統治者	
シナリオ1	黄安
シナリオ2	高廉
シナリオ3	高廉
シナリオ4	林冲

高俅領であるこの州は、ゲーム中大きなポイントとなる。10.鄆州と、この州を取ることで、梁山泊イベントが起こる。ここで軍備を整えたら、まずは11.大名府を奪取したい。

隣接国

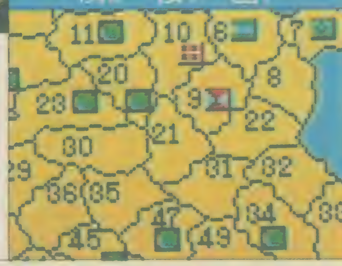


21.徐州



20.済州や23.開封府の高俅軍を、南方と分断するためにも押さえておきたい。使える強者も多くいて、軍備を十分整えておけば、機を見て20.済州に攻め込み、奪うことも可能だ。

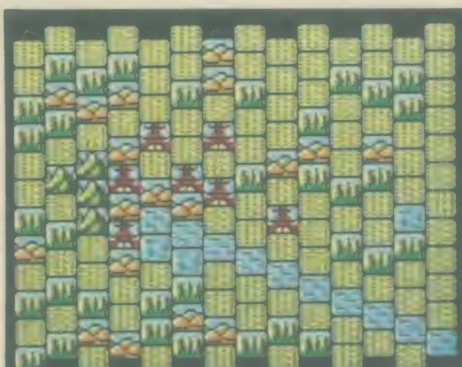
隣接国



城	4
武器屋	×
造船所	○

統治者	
シナリオ1	——
シナリオ2	——
シナリオ3	曾塗
シナリオ4	曾塗

23.開封府



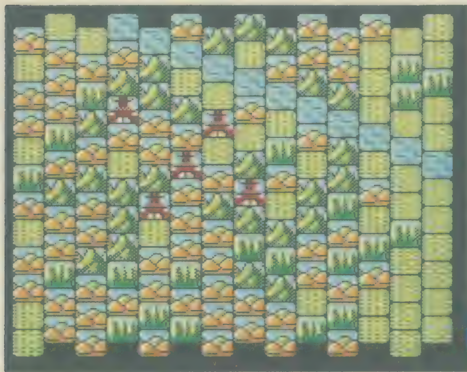
高俅が自ら統治する府。7つの城を持ち、堅固な様相を見せる。一気に攻め取るのは難しいが、まわりの府州をとり囲み、そこから連携して攻め込めば、高俅の首を取れるだろう。

隣接国



城	7
武器屋	○
造船所	○

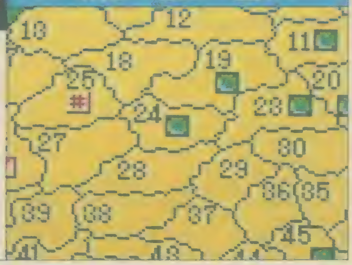
統治者	
シナリオ1	高俅
シナリオ2	高俅
シナリオ3	高俅
シナリオ4	高俅



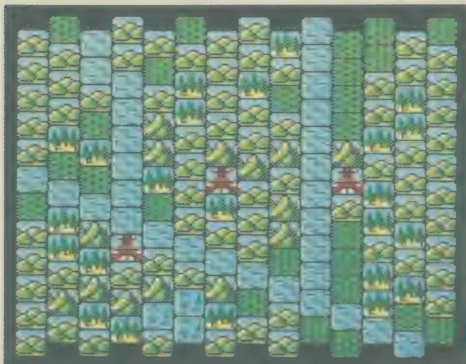
24. 河南府

シナリオを通して宿元景の治める高俅領。嶮山に囲まれた5つの城が堅固を誇る。ここを落として南方から東に領土を広げれば、高俅軍の逃げ場を押さえることになる。

隣接国



		統治者	
城	5	シナリオ1	宿元景
武器屋	○	シナリオ2	宿元景
造船所	○	シナリオ3	宿元景
		シナリオ4	宿元景



25. 河中府

西方勢力の拠点となる25．河中府は、シナリオ1では朱武、後は史進が統治することとなる。ここと18．晋州から24．河南府を攻め、これを奪って自勢力を確立させておこう。

隣接国



		統治者	
城	3	シナリオ1	朱武
武器屋	○	シナリオ2	史進
造船所	○	シナリオ3	史進
		シナリオ4	史進

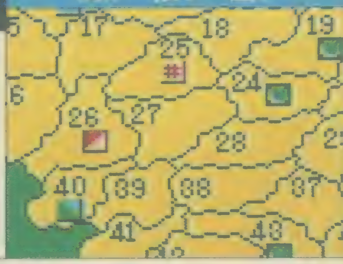
27. 商州



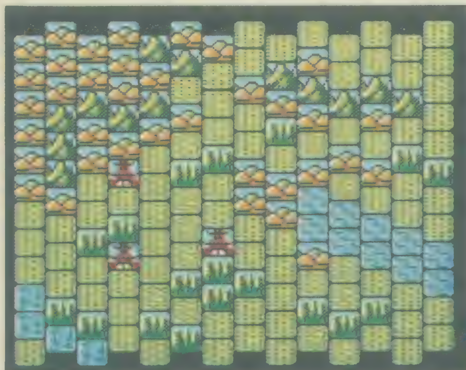
領土のほとんどが山で埋められた州。城の数は少ないが、攻めるのも大変だ。25．河中府からここを落としたら、南方勢力に向けての要塞として、兵力の増強に努めよう。

城	2	統治者	
武器屋	×	シナリオ1	——
		シナリオ2	——
造船所	×	シナリオ3	——
		シナリオ4	——

隣接国



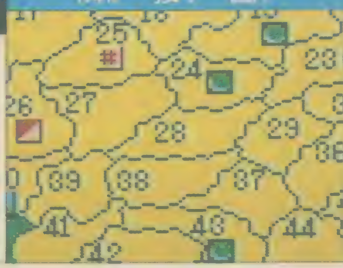
28. 鄧州



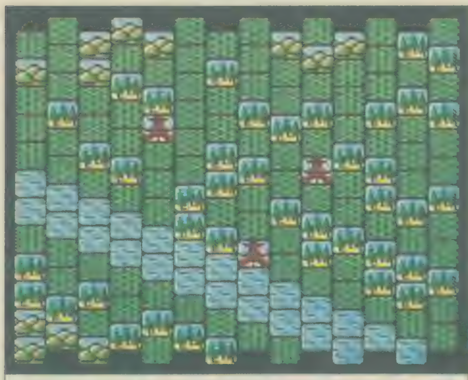
24．河南府の高俅軍を南に逃さないためにも押さえておきたい。もしこの州に逃げられた場合、山の連なる北から攻めるよりも、平地の南方38．襄州あたりからの方が賢明だ。

城	3	統治者	
武器屋	×	シナリオ1	——
		シナリオ2	——
造船所	×	シナリオ3	——
		シナリオ4	——

隣接国

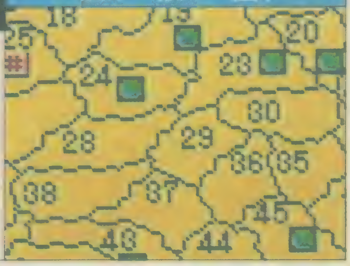


29.蔡州



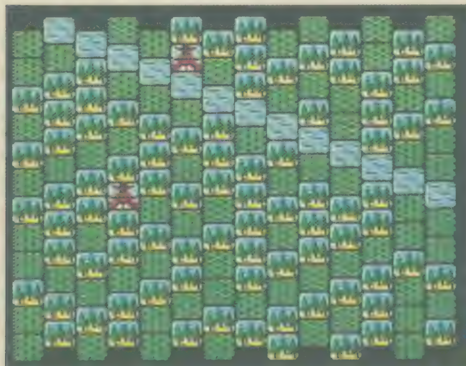
この地も、高俅軍を南下させないために押さえておきたい。見ての通りの平地型のため、23.開封府あたりから攻められたらひとたまりもない。逆に、奪い返すのも簡単なのだが。

隣接国



		統治者	
城	3	シナリオ1	——
武器屋	×	シナリオ2	——
造船所	×	シナリオ3	——
		シナリオ4	——

30.潁州

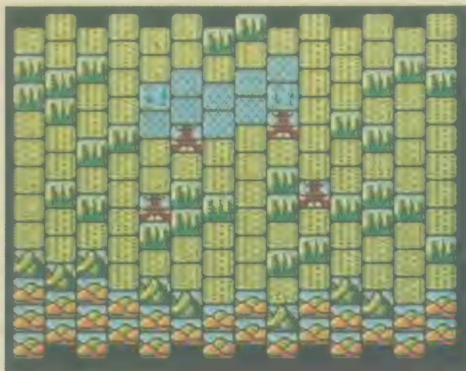


2つの城を川が分断しているため、攻める場合は船が必要。20.済州と23.開封府の高俅軍の南下を防ぐには押さえておきたい。兵を動かさず、守りに徹した方がいいだろう。

隣接国



		統治者	
城	2	シナリオ1	——
武器屋	×	シナリオ2	——
造船所	×	シナリオ3	——
		シナリオ4	——



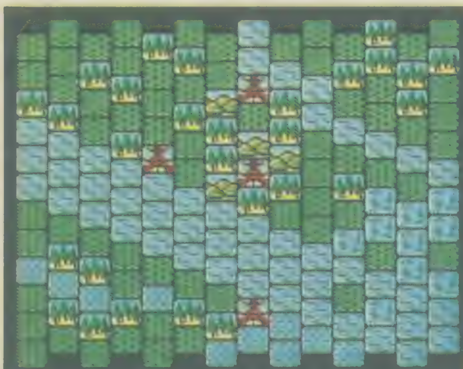
34.宣州

童貫の統治するこの州は、東方の好漢にとって嫌な存在だろう。ここは32.泰州、33.蘇州で軍備を整え、万全の体勢で勝負を決めたい。ここから北へ向かうのも、1つの手段だ。

		統治者	
城	4	シナリオ1	童貫
武器屋	○	シナリオ2	童貫
造船所	○	シナリオ3	童貫
		シナリオ4	童貫

隣接国





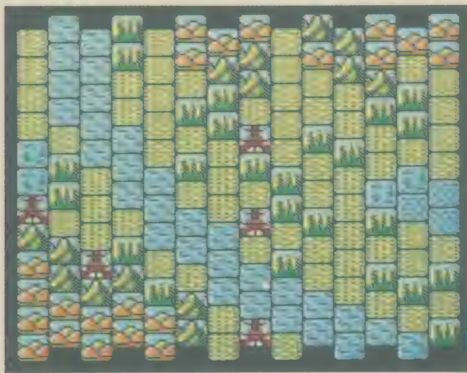
43.江陵府

西の好漢にとって目障りなのが董澄の治めるこの地だ。41.峡州からなら、河を気にすることなく、力押しで攻められる。この地を拠点とし、北へと勢力を伸ばしていくこともできる。

		統治者	
城	4	シナリオ1	董澄
武器屋	○	シナリオ2	董澄
造船所	○	シナリオ3	董澄
		シナリオ4	董澄

隣接国





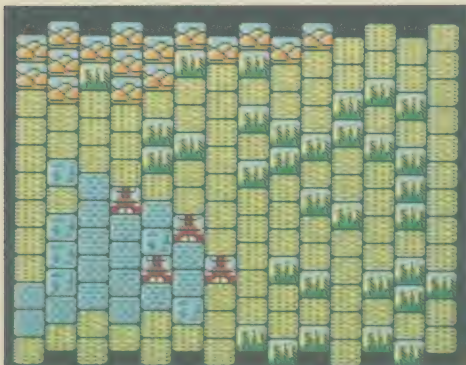
45．江州

蔡得章の治めるここは、47．舒州と共に南方の憂いとなる。気にならなければほっておいても良いが、領土を広げはじめると厄介だ。36．光州から、船をもって攻め取ろう。

隣接国



		統治者	
城	5	シナリオ1	蔡得章
武器屋	○	シナリオ2	蔡得章
造船所	○	シナリオ3	蔡得章
		シナリオ4	蔡得章



47．舒州

憂いの1つ47．舒州は梁世傑が統治している。西から45．江州を取ったなら、35．寿州に兵をまわし、そこからこの州を攻める。この2州を手に入れたら、後は一気に北上だ。

隣接国



		統治者	
城	4	シナリオ1	梁世傑
武器屋	○	シナリオ2	梁世傑
造船所	○	シナリオ3	梁世傑
		シナリオ4	梁世傑

108星+2の英雄たち大紹介!!

人物データ編

高俅打倒を達成するには、最高の人材が必要となってくる。そこで、108星の英雄、重要な強者2人、計110人のデータを一挙に大公開しよう。

好漢データ編

ここでは、4つのシナリオで、キミたちが選択できる10人の好漢のデータをド〜ンと紹介しちゃうぞ。ここで紹介してある能力データは、基本数値なので、能力を決定するときは、数値が下にならないようにここのデータを参考にして決めてほしい。それに、好漢ごとに特徴を書いてあるので、そちらも参考にしよう。



どの好漢を選んでプレイをする

重要な能力"性格"

●忠義

この性格は、まじめさを表している。代表的な強者は、林冲、晁蓋などがいる。

●仁愛

この性格は、人へのやさしさを表している。代表的な好漢は、宋江、李俊がいる。

●勇気

この性格は、勇かんさを表しているぞ。代表的な強者は、魯智深、史進、武松などがいる。

天孤星魯智深

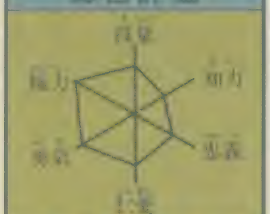


選択可能シナリオ 1 2 3 4

●特徴●

腕力が95と非常に高く、技量が68あるので、戦闘向けの強者といえるだろう。しかし、知力が低いため、敵の妖術にかかりやすいので注意が必要となる。

総合評価



能力データ

操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
○	C	49	68	95	88	74	68	勇

表の見方：「性格」は忠＝忠義、仁＝仁愛、勇＝勇気である。「仲間」は仲間にしやすさの目安で、しやすい方からA、B、C、D、Eの5段階で表している。「操舵」は船を操れるかを表している。

天微星史進



選択可能シナリオ：1　2　3　4

総合評価



●特徴●

魯智深と同じく、戦闘向きの好漢の1人である。しかも、技量が79あるので、技量経験を積み、数値を85以上にすれば、飛び道具戦で有利にたてるだろう。

操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
×	D	45	79	91	95	69	74	勇

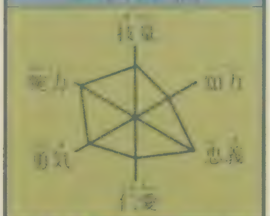
能力データ

天雄星林冲



選択可能シナリオ：1　2　—　—

総合評価



●特徴●

やはり、戦闘向きの強者である。しかし、魯智深、史進などと違い、仲間になりにくいので、自分でプレイをして、他の好漢たちを吸収するといいだろう。

操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
○	E	54	77	92	80	61	100	忠

能力データ

天傷星武松



選択可能シナリオ：1　2　—　—

総合評価



●特徴●

腕力、技量ともに高い数値を持っているが、知力が34と低い。戦闘では、敵が妖術を使う前に短期決戦を狙うか、味方の後方支援に向かうなどするといい。

操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
×	C	34	75	93	98	55	68	勇

能力データ

表の見方：「性格」は忠＝忠義、仁＝仁愛、勇＝勇気である。「仲間」は仲間にしやすさの目安で、しやすい方からA、B、C、D、Eの5段階で表している。「操舵」は船を操れるかを表している。

天暗星楊志

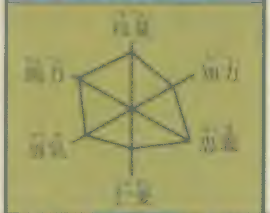


選択可能シナリオ: 1 / 2 / — / —

●特徴●

全好漢中、一番バランスのとれた強者だろう。戦闘、内政ともに、それなりの効果が得られるので、オールマイティな使い方をすると、最強の強者になるぞ。

総合評価



操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
×	D	66	79	88	79	58	97	忠

能力データ

天魁星宋江



選択可能シナリオ: — / 2 / — / 4

●特徴●

知力が76と、あと少しで妖術を使うことができるようになるので、知力経験を積み、数値を80以上にしよう。それまでは、なるべく戦闘を避けるように。

総合評価



操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
×	E	76	54	47	62	100	81	仁

能力データ

托塔天王晁蓋



選択可能シナリオ: — / 2 / 3 / —

●特徴●

腕力、知力が70以上の数値を持っているので、かなり役に立つことだろう。ただし、戦闘時には飛び道具を使えないので、後方支援をするようにしよう。

総合評価



操舵	仲間	知力	技量	腕力	勇気	仁愛	忠義	性格
○	E	70	54	72	76	68	96	忠

能力データ

表の見方：「性格」は忠＝忠義、仁＝仁愛、勇＝勇気である。「仲間」は仲間にしやすさの目安で、しやすい方からA、B、C、D、Eの5段階で表している。「操舵」は船を操れるかを表している。

天殺星李逵



選択可能シナリオ：3

●特徴●

腕力が95と、魯智深と並んで、全好漢中No.1の地位を持っている。しかし、知力が15と、極端に低いので、敵の妖術などに注意しないとダメだぞ。

総合評価



能力データ

性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
勇	59	19	100	95	54	15	C	○

天寿星李俊

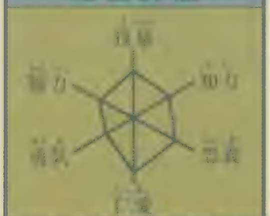


選択可能シナリオ：2・3

●特徴●

技量以外の数値は、あまりパッとしたものは無い。しかし、知力が62と、他の好漢よりもそれなりに高いので、内政を主に行うといいだろう。

総合評価



能力データ

性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
仁	70	81	52	58	74	62	C	○

天富星李応



選択可能シナリオ：3・4

●特徴●

技量が基本数値の段階で、86もある。技量が80以上ということは、戦闘時に敵の強者を飛び道具で直撃することがある。これを利用すれば戦闘が有利になる。

総合評価



能力データ

性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
勇	60	71	79	68	86	62	C	×

表の見方：「性格」は忠＝忠義、仁＝仁愛、勇＝勇気である。「仲間」は仲間にしやすさの目安で、しやすい方からA、B、C、D、Eの5段階で表している。「操舵」は船を操れるかを表している。

無頼漢データ編

ここでは、好漢の手足となって働いてくれる無頼漢たちのデータを紹介してある。

このゲームは、なんと言っても、自分の配下に何人の優秀な無頼漢がいるかどうかで、勝敗が決まることだろう。

ここのデータを参考にして、自分の国の無頼漢たちの充実を図り、最強の軍団を目指すように心がけよう。



●部下の使い方が鍵を握る

名前	性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
天罡星盧俊儀	勇	B	B	A	B	B	B	D	×
天機星呉用	忠	A	B	C	C	D	A	D	×
天間星公孫勝	仁	C	A	C	C	B	A	D	○
天勇星関勝	仁	B	A	A	A	B	B	D	×
天猛星秦明	勇	B	B	A	A	A	D	D	×
天威星呼延灼	勇	C	C	B	A	A	C	C	×
天英星花栄	忠	A	C	A	A	A	B	D	×
天貴星柴進	仁	B	A	C	B	B	B	D	○
天満星朱同	仁	C	B	C	A	C	C	C	○
天立星董平	忠	A	C	B	A	B	B	C	○
天捷星張清	勇	B	B	A	B	A	C	C	×
天祐星徐寧	勇	C	C	B	B	B	C	C	○
天空星索超	勇	B	C	A	B	A	C	C	×
天速星戴宗	仁	C	B	D	C	B	B	B	×
天異星劉唐	勇	D	D	B	B	B	E	A	○
天究星穆弘	仁	D	C	C	B	B	C	B	○
天退星雷横	忠	A	D	C	B	C	D	C	○
天剣星阮小二	忠	C	D	D	B	C	D	A	○
天平星張横	忠	B	C	C	B	B	D	B	○
天罪星阮小五	忠	C	D	D	B	C	D	A	○

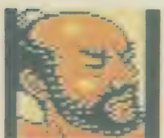
表の見方：「性格」は忠＝忠義、仁＝仁愛、勇＝勇気である。「仲間」は仲間にしやすさの目安で、しやすい方からA、B、C、D、Eの5段階で表している。「操舵」は船を操れるかを表している。これら以外のデータは、高い数値順にA、B、C、D、Eの5段階で表している。

名前	性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
天損星張順	忠	C	D	C	C	B	C	B	○
天敗星阮小七	忠	C	C	D	B	C	D	A	○
天牢星楊雄	仁	C	B	C	B	B	D	B	○
天慧星石秀	仁	D	B	C	B	B	D	A	×
天暴星解珍	仁	D	C	D	B	B	D	A	×
天哭星解宝	勇	D	D	C	B	B	D	A	×
天巧星燕青	忠	A	C	B	B	A	B	D	×
地魁星朱武	忠	B	C	C	D	C	A	C	○
地煞星黄信	勇	C	C	B	B	B	D	A	○
地勇星孫立	勇	C	B	B	A	A	C	C	×
地傑星宣賛	忠	B	E	C	B	B	C	B	○
地雄星郝思文	忠	C	D	D	B	B	B	B	×
地威星韓滔	勇	C	C	B	B	B	B	C	○
地英星彭玘	仁	D	B	D	B	B	C	B	○
地奇星単廷珪	忠	B	C	C	B	A	C	C	○
地猛星魏定国	仁	C	B	C	B	A	B	C	×
地文星蕭譲	仁	D	C	D	D	C	B	B	×
地正星裴宣	仁	C	B	C	C	C	B	C	○
地闊星欧鵬	勇	D	D	C	C	B	C	B	○
地闘星鄧飛	勇	D	D	C	B	B	E	A	×

水滸伝アラカルト

李逵と李鬼

「李鬼」は「李逵」の名をかたる山賊。ところがある日、本物に出くわし嘘を並べ金まで渡し許してもらった。が嘘がバレて殺されるハメに。実際ゲームでも能力は低い李鬼だが、序盤で仲間になりやすいので出会ったら温かく迎えてやろう。



⬆元祖「李逵」は確かに迫力のある顔。とにかく暴れ者なのだ

⬇これがニセモノの「李鬼」のほう。あまり悪人には見えないが

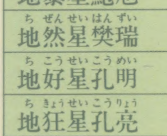


名前	性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
地強星燕順	勇	C	C	C	C	B	D	C	○
地暗星楊林	忠	C	D	D	B	B	D	A	○
地軸星凌振	仁	D	C	D	D	A	C	A	×
地会星蔣敬	仁	D	C	D	D	C	B	A	×
地佐星呂方	勇	C	D	B	B	B	C	A	○
地祐星郭盛	仁	D	B	C	B	B	C	A	○
地霊星安道全	仁	D	C	D	D	C	B	D	×
地獣星皇甫端	仁	D	C	D	D	C	B	B	×
地微星王英	勇	C	D	B	B	C	D	A	○
地急星扈三娘	仁	B	B	C	B	A	C	B	×
地暴星鮑旭	勇	D	D	C	C	D	E	A	×
地然星樊瑞	忠	C	C	D	B	C	B	C	○
地好星孔明	忠	C	D	D	D	C	D	A	○
地狂星孔亮	忠	C	D	D	D	D	D	B	○
地飛星項充	忠	C	D	D	D	C	D	A	○
地走星李袞	忠	C	D	D	C	C	C	A	×
地巧星金大堅	仁	D	C	D	D	C	B	B	×
地明星馬麟	勇	D	D	C	B	B	C	B	○
地進星童威	勇	C	D	C	B	C	D	A	○
地退星童猛	勇	D	D	C	B	C	D	A	○

無頼漢アラカルト

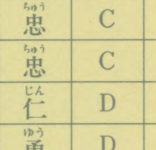
関勝の先祖

官軍に武官として登場する関勝。彼の祖先は三國志の関羽雲長という設定なのだ。関勝は計略にかかって梁山泊いりするが、そこでは騎兵軍の五虎将の1人になる。青竜刀を巧みに操るその姿からなのか、あだ名は大刀と呼ばれている。



仁愛の人である。そしてその能力の高さはへたな好漢を上回る

なるほどヒゲなんかはあの関羽を連想させる。武器も同じ青竜刀



名前	性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
地満星孟康	勇	D	D	C	C	B	D	B	○
地遂星侯健	仁	D	C	D	D	C	C	B	○
地周星陳達	忠	C	D	D	B	B	D	B	○
地隠星楊春	忠	C	D	E	D	B	C	B	○
地異星鄭天寿	仁	D	C	C	C	C	C	A	○
地理星陶宗旺	忠	C	D	D	B	C	E	A	×
地俊星宋清	仁	C	C	E	D	D	C	A	×
地楽星楽和	仁	D	C	D	D	C	B	A	×
地捷星龔旺	勇	D	D	C	C	A	C	B	×
地速星丁得孫	勇	D	C	B	C	B	D	B	×
地鎮星穆春	仁	D	C	D	C	B	C	B	○
地稽星曹正	忠	B	E	D	C	C	D	A	○
地魔星宋万	忠	D	D	D	D	D	D	A	○
地妖星杜遷	勇	C	D	B	B	A	C	B	○
地幽星薛永	仁	D	C	C	C	B	C	A	×
地伏星施恩	仁	D	C	D	D	C	C	A	×
地僻星李忠	仁	C	C	C	B	C	C	A	○
地空星周通	忠	B	D	C	C	C	D	A	○
地孤星湯隆	忠	C	D	D	C	B	B	B	○
地全星杜興	忠	B	D	D	C	D	D	A	×



⇧戦闘では弓矢しか使えない…

無頼漢アラカルト

神行太保戴宗

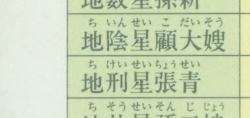
もともと牢役人だが妖術の使い手。彼は1日に八百里の道を行く、神行法という妖術が得意。梁山泊ではその特技から情報関係の頭領となる。宋江が罪人として流刑地に送られそうになったときにたすけている。呉用の知り合いで義理固い。ゲーム中の能力も高い。

名前	性格	忠義	仁愛	勇気	腕力	技量	知力	仲間	操舵
地短星鄒淵	仁	D	C	D	C	C	C	C	○
地角星鄒潤	勇	D	C	C	C	D	D	B	○
地囚星朱貴	忠	B	C	D	C	C	B	A	○
地蔵星朱富	仁	D	C	E	D	D	B	A	×
地平星蔡福	忠	C	D	D	B	D	D	A	○
地損星蔡慶	忠	C	E	D	D	D	C	A	○
地奴星李立	勇	D	D	C	C	D	C	B	○
地察星李雲	仁	C	B	C	B	B	D	A	○
地悪星焦挺	勇	C	C	C	A	C	D	A	×
地醜星石勇	勇	D	D	C	C	D	D	A	×
地数星孫新	勇	D	D	C	B	C	C	B	○
地陰星顧大嫂	仁	D	B	D	B	D	E	A	×
地刑星張青	仁	D	B	D	D	D	D	A	×
地壮星孫二娘	勇	D	E	C	B	C	E	A	×
地劣星王定六	仁	E	D	D	D	C	D	A	○
地健星郁保四	仁	D	C	D	C	D	E	A	×
地耗星白勝	忠	D	D	E	D	D	E	A	×
地賊星時遷	忠	D	D	D	D	D	C	A	○
地狗星段景住	勇	D	D	C	C	D	D	A	×
逆臣徒高俅	勇	B	B	B	C	C	B	—	×

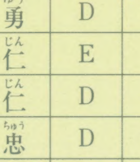
無頼漢アラカルト

梁山泊その後

ゲームの目的は高俅を倒すことだが、物語では官軍として認められた梁山泊の好漢たちが次々と倒れていく。宋江は高俅に勧められた杯を毒と知りつつ飲み死んでいる。このとき徽宗皇帝は愛妾・李師師のもとで梁山泊の夢をみるのだ。



⬆年の始めに顔を出す徽宗皇帝。もとはと言えばあんたが悪いのでは…？



⬇梁山泊と皇帝との橋渡し役になった李師師

通常コマンド一覧表

コマンド	サブコマンド	体力	効果
戦争	遠征	−10	領土拡大のため、隣接する他国へ攻め込む。一度に攻め込める強者は10人まで。
	退治	−15	自国領内に出現した猛獣を退治する。成功すれば、人気がupする。
奉仕	治水	−15	治水工事を行う。治水度と共鳴度が上がる。共鳴度は好漢の仁愛によって変化。
	開墾	−15	食料収入をupする。治水と同じく、好漢の仁愛で共鳴度が上がる。
	開発	−15	町造りを行い、金の収入をupする。好漢の仁愛で共鳴度が上がる。
製造	船	−15	配下の強者に船を建造させる。操舵能力と技量が70以上の強者だけ実行可能。
	武器	−15	武器を製造する。鉄が必要。技量60以上、知力50以上の強者だけ実行可能。
移動	強者	−10	強者(好漢)を隣接する空白地へ移動させる。同時に金と食料も運べる。
	金品	−10	金、食料、鉄、毛皮を移動させる。好漢が行えば隣接していない府州へも移動。
	逃亡	−15	好漢がなわばりを捨てて、隣接する府州へ逃亡する。人気が低下する。
外交	不戦同盟	−25	他の好漢と不戦同盟を締結する。最低でも金100が必要。有効期間は3年のみ。
	塞に迎える	−25	他の好漢を配下ごと仲間に入れる。最低でも金200が必要。
出向	雑貨屋	出向時に −10	食料、毛皮の売買を行う。相場は物価によって変化する。
	繁華街		部下の確保はここで行う。占いや噂を聞くこともできる。
	武器屋		武器を買うことができる。相場は、物価によって変化する。
	造船所		船を買うことができる。相場は物価によって変化する。
調達	金	−15	住民から金を調達する。ただし、共鳴度が下がってしまう。
	鉄	−15	住民から鉄を調達する。上と同じく共鳴度が下がる。武器製造に必要。
狩猟	食料	−20	狩りをして、食料を入手する。成否は実行者の技量と好漢の勇気による。
	毛皮	−20	狩りをして、毛皮を入手する。成否は上と同じである。
人事	義兄弟	—	なわばり内の強者と義兄弟の契りを結ぶ。強者の忠誠度が100必要。
	追放	—	なわばり内の強者(義兄弟)を追放する。人気が下がることもある。
	交替	—	なわばりの首領を変更する。これはコマンド回数には数えない。
	命令	—	なわばりの首領に内政重視、領土拡大、委任の3つのうち、1つの命令を出す。
軍備	雇い入れ	—	小者を雇う。小者の雇い賃は、物価によって変化する。武装度、訓練度が低下。
	再編成	—	各強者の持つ小者数を変更する。1人の強者が持てる小者は100人まで。
	船の配備	—	船の持ち主を変更する。操舵能力がなくても船があれば、川に入ることが可能。
訓練	—	−10	訓練度がupする。成果は実行者の腕力、技量と好漢の忠義による。
宴会	—	—	体力と忠誠度が上昇する。実行者の忠義が高いと、効果は小さくなる。
休養	—	+10	何もしないで1ターンを過ごす。体力が10回復する。
施し	住民	—	住民に食料を施す。共鳴度が上昇する。好漢の仁愛が高いと上昇幅が高くなる。
	強者	—	強者に金を施す。忠誠度が上昇する。忠誠度の上昇幅は強者の性格による。
情報	府州	—	自国または他国の状態(情報)を調べることができる。
	人物	—	自国の強者(人物)の状態を調べることができる。
	同盟	—	他国との不戦同盟の残り期間などを知ることができる。
中断	—	—	ゲームのSAVE、中断、アニメ・静止画のON／OFFなどを行える。

平成2年7月6日(隔週金曜日発行)第6巻第13号(通巻106号)
7月6日号特別付録①
ファミリーコンピュータ Magazine